

CENTRO CULTURAL **NONAARTE**

POR
GABRIEL DE SOUZA COELHO



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
TEMÁTICA	2
TEMA	3
ESTUDO DE CASO I, II, III	6
LUGAR	14
DIRETRIZES PROJETUAIS	18
REFERÊNCIAS	19

CENTRO CULTURAL
NONAARTE

CENTRO CULTURAL
NONAARTE

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa primeiramente apresentar a importância das histórias em quadrinhos na cultura popular brasileira, e em sequência propor um **projeto arquitetônico de um Centro Cultural voltado às histórias em quadrinhos**. O projeto está sendo estudado para a cidade de Goiânia – GO, e juntamente ao edifício será estudado um possível **plano de intervenção urbana** na região.

Para o desenvolvimento do projeto, estudos serão levantados a cerca do funcionamento do equipamento urbano voltado à cultura na cidade, o impacto em seu entorno, a necessidade de acessibilidade e sustentabilidade no desenvolvimento do projeto, e também a possibilidade de um desenvolvimento econômico e cultural regional como consequência do acesso à cultura no local.

O conteúdo estudado durante o desenvolvimento do trabalho foi levantado a partir de pesquisas bibliográficas de artigos acadêmicos, projetos de referências, sites de pesquisas, visitas ao local e experiência pessoal do autor acerca do tema proposto.

CENTRO CULTURAL
NONAARTE

NO
NA
AR
TE

TEMÁTICA

CULTURA E EDUCAÇÃO

Cultura é um conceito muito amplo, que por definição, significa todo o conjunto de conhecimentos, costumes, tradições e expressões de um povo, região ou nação. Juntamente à educação, que representa todo o processo sistemático para a aquisição e disseminação do conhecimento, estes conceitos são dois pilares fundamentais para a formação do indivíduo que participará na construção dos valores coletivos de uma sociedade.

Em frente a conceitos tão amplos como a Cultura e Educação, somos capazes de sintetizá-los para um melhor entendimento. Foi o que a escritora e filósofa brasileira Marilena Chaui fez ao dividir os conceitos de cultura entre Cultura Popular e Cultura de Massa. Em resumo, a cultura de massa é responsável por transformar a cultura como forma de entretenimento, enquanto a cultura popular resiste a isso.

O PAPEL DA CULTURA NA CIDADE (E VICE-VERSA)

No contexto urbano, a presença de espaços físicos que promovam a educação e a cultura é de extrema importância para a democratização do conhecimento e o fortalecimento do senso de pertencimento social. Centros culturais, bibliotecas, museus e teatros são espaços que proporcionam acesso a diversas formas de expressão artística e conhecimento, permitindo que a população, independentemente de sua condição socioeconômica, possa se envolver com produções culturais e intelectuais. Esses espaços não apenas oferecem acesso a bens culturais, mas também promovem debates, oficinas e eventos que estimulam a participação ativa da comunidade.



ESCRITORA MARILENA CHAUI

Investir em infraestrutura cultural e educacional nas cidades contribui para a redução da desigualdade social, uma vez que a cultura hoje ainda é elitista, e proporciona oportunidades para aqueles que, de outra forma, teriam um acesso limitado à informação e ao aprendizado. Espaços como centros culturais funcionam como pontos de encontro para diferentes perspectivas, incentivando o diálogo e a troca de experiências entre diferentes grupos sociais. Dessa maneira, a cultura e a educação atuam como ferramentas poderosas para a construção de uma sociedade mais inclusiva e crítica.



PÁGINA DA HQ “GUERRA DOS FARRAPOS” – RESGATE HISTÓRICO A CERCA DA REVOLUÇÃO FARROUPILHA CONTRA O GOVERNO IMPERIAL NO RIO GRANDE DO SUL EM 1835. A HISTÓRIA DA GUERRA FOI NARRADA E DESENHADA PELO QUADRINISTA FLÁVIO COLIM EM 1985, E HOJE É UM GRANDE CLÁSSICO DO QUADRINHO NACIONAL, QUE HOMENAGEIA UM ACONTECIMENTO HISTÓRICO DENTRO DA NOSSA PRÓPRIA CULTURA.

TEMA

O QUE É A NONA ARTE?

Elaborado por Friedrich Hegel e estabelecida pelo teórico e crítico de cinema Ricciotto Canudo em sua obra “Manifesto das Sete Artes”, o conceito de numeração das artes é uma forma de separar diferentes manifestações artísticas em uma determinada ordem numérica. É de conhecimento popular o termo “7ª arte” ser atribuído ao cinema, porém também há uma hierarquia pouco clara estabelecida para outras formas de arte. A Escola Francesa, posteriormente ao manifesto, reconheceu as **Histórias em Quadrinhos** como a 9ª arte, que seria o movimento artístico resultante do uso de outras 3 formas de arte em conjunto: a Pintura, a Literatura e a Imagem.

IMPACTO CULTURAL

Afinal, **quanto impacto cultural as histórias em quadrinhos podem representar em um país?** As histórias em quadrinhos têm um potencial cultural imenso, capaz de moldar a identidade de um país, influenciar gerações e representar valores, tradições e debates sociais. Em diversas nações, quadrinhos e seus personagens não são apenas entretenimento, mas verdadeiros **símbolos culturais**. Países como França, Argentina, Japão e Bélgica são exemplos claros desse fenômeno, onde as HQs desempenham um papel essencial na construção e preservação da cultura local.

Na Bélgica as histórias do Tintim, criadas por Hergé, são tão icônicas que ultrapassaram as páginas dos quadrinhos para se tornarem parte integrante da identidade nacional.

Em 2024, a seleção belga de futebol se inspirou nas histórias em quadrinhos para o design de seu uniforme, evidenciando o quanto esses personagens fazem parte do imaginário coletivo do país. Esse tipo de reconhecimento demonstra a força cultural das HQs, que conseguem se entrelaçar com diversos aspectos da vida cotidiana.



Uniforme da Bélgica homenageia Tintim, personagem belga ícone da cultura pop.

Na França, o cenário não é diferente. Embora personagens como Homem-Aranha e Batman sejam conhecidos mundialmente, nas lojas de cultura geek locais, é comum encontrar mais produtos relacionados a Blacksad, uma série de quadrinhos *noir* francesa. Essa preferência pelo material nacional revela a **valorização da produção cultural própria** e a força dos quadrinhos como uma expressão artística que dialoga diretamente com a sociedade local.



John Blacksad, protagonista da famosa série policial francesa Blacksad.

Já na Argentina, as HQs possuem um papel ainda maior, com fortes implicações **políticas e sociais**. Mafalda, criada por Quino, não é apenas uma personagem querida — ela se tornou uma voz crítica, refletindo questões sociais, políticas e culturais com um ponto de vista atemporal. Além dela, O Eternauta, de Héctor Germán Oesterheld, é visto como um símbolo de resistência política. O desaparecimento do autor durante a última ditadura civil-militar argentina conferiu ainda mais significado à obra, transformando-a em uma metáfora poderosa sobre luta e opressão, e o personagem Juan Salvo em um Mártir político contra a ditadura.



Graffiti retratando Juan Salvo, O Eternauta, em Buenos Aires

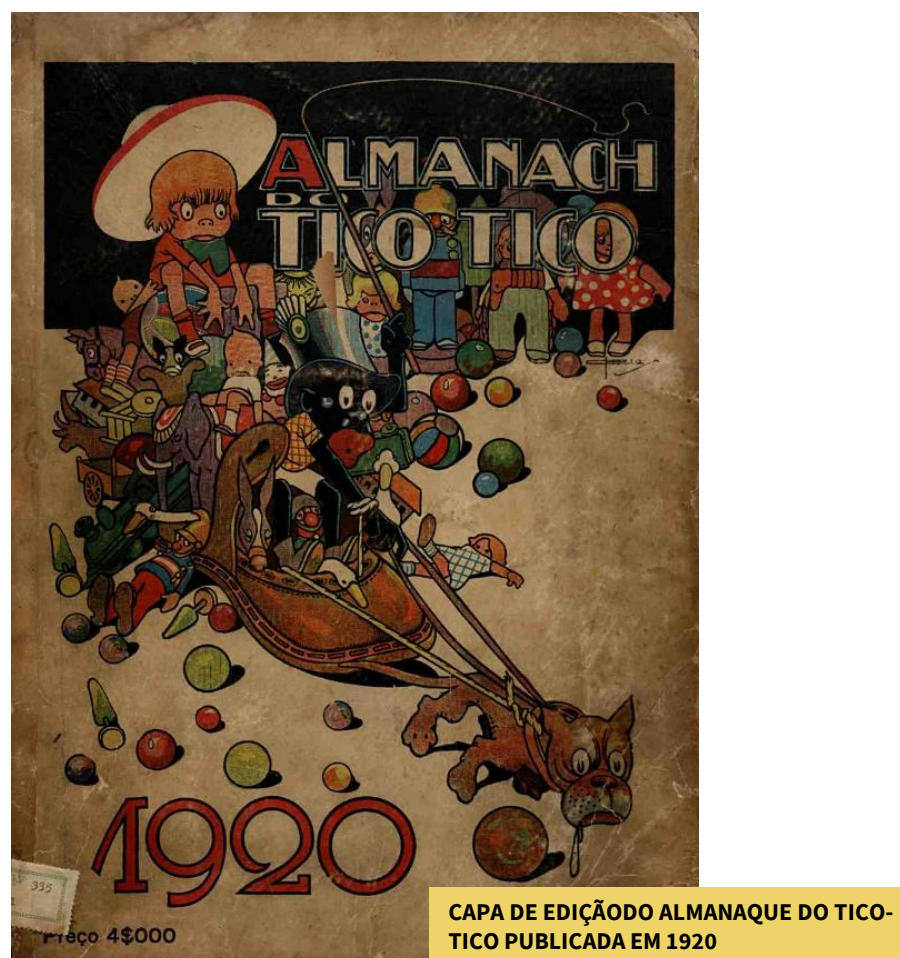


Personagens de quadrinhos argentinos protestando pelo desaparecimento de Héctor Germán Oesterheld.

TEMA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

A história das histórias em quadrinhos no Brasil vem de muito tempo, datando desde 1869, onde o cartunista italiano Ângelo Agostini publicou a primeira HQ brasileira, intitulada “As Aventuras de Nhô-Tim”, mas o primeiro quadrinho feito por brasileiros foi em 1905, com o lançamento do “Almanaque do Tico-Tico”, pelo cartunista e jornalista Renato de Castro.



A partir daí, as histórias em quadrinhos já se tornaram parte da cultura do brasileiro, e com o passar dos anos, grandes nomes surgiram no mercado nacional da nona arte. Nomes importantes como Maurício de Souza e Ziraldo, que impactaram de maneira direta na educação de diversas gerações no país.

A influência dessas produções na educação é incontestável. Durante décadas, os quadrinhos foram introduzidos em escolas como recurso didático para estimular a leitura e o pensamento crítico. Professores utilizam HQs para facilitar o aprendizado de línguas, história e ciências, tornando o processo educacional mais dinâmico e acessível. Nos dias de hoje, essa tradição se mantém, com quadrinhos abordando temas contemporâneos, como questões ambientais, diversidade e tecnologia, garantindo sua relevância na formação de novas gerações.

Porém, o cenário nacional de produção da nona arte não se resume somente a esses autores lendários que moldaram gerações. Grandes autores brasileiros da atualidade têm tido grande destaque, muitas vezes internacionalmente, mais que dentro do próprio país de origem. A HQ Como Pedra, de Luckas Iohanathan, natural de Mossoró - RN, concorreu ao prêmio Fauve D'Or do Troféu Angoulême 2025: o prêmio máximo da mais importante premiação do Quadrinho internacional, ganhando até mesmo uma versão Francesa da publicação.



No Brasil também existem premiações dedicadas à nona arte, como por exemplo o troféu HQMix e o Prêmio Jabuti da Literatura, que hoje possui uma categoria exclusiva para as HQs.



Numerosos eventos voltados à celebração das histórias em quadrinhos também são sediados no Brasil como o FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos), que acontece anualmente em Belo Horizonte - MG e é considerado o maior evento específico de arte sequencial da América Latina.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM GOIÁS

Em Goiás a cena cultural das histórias em quadrinhos também é forte, e o histórico não é recente. Christie Queiroz, quadrinista Goiano autor dos quadrinhos do Cabeça Oca, completou 35 anos de suas histórias sendo publicadas em jornais, livros, gibis e diversas outras plataformas no dia 5 de Fevereiro de 2025, rendendo para si o prêmio Ângelo Agostini.



QUADRINISTA GOIANO CHRISTIE DE QUEIROZ, CRIADOR DO PERSONAGEM CABEÇA OCA

Além dele, diversos outros nomes regionais, como Cátia Ana, que já está há mais de 10 anos produzindo histórias em quadrinhos, e Tiago Holsi são nomes goianos conhecidos em âmbito nacional nesse nicho cultural da nona arte.

Não apenas em produção de quadrinhos, mas Goiânia também é referência em pesquisa na área, muito disso graças ao professor da FAV (Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás) Edgar Franco, que desde 2011 atende pelo nome artístico Ciberpajé, e publica e pesquisa histórias em quadrinhos desde 1994, tornando-se referência até mesmo internacional na área da pesquisa da nona arte.

Na capital, muito do fomento à cultura das histórias em quadrinhos se dá para a própria comunidade de entusiastas, que por conta própria organiza diversas feiras de troca, venda e exibição de histórias em quadrinhos.

A Mandrake Comic Shop é uma loja de quadrinhos localizada na Rua R-18, Setor Oeste. Fundada e administrada por Victor Faina, a Mandrake Comic Shop é reconhecida nacionalmente pelo trabalho prestado na divulgação da arte dos quadrinhos regionais, cedendo o espaço de sua loja para lançamentos de quadrinhos, eventos e palestras.

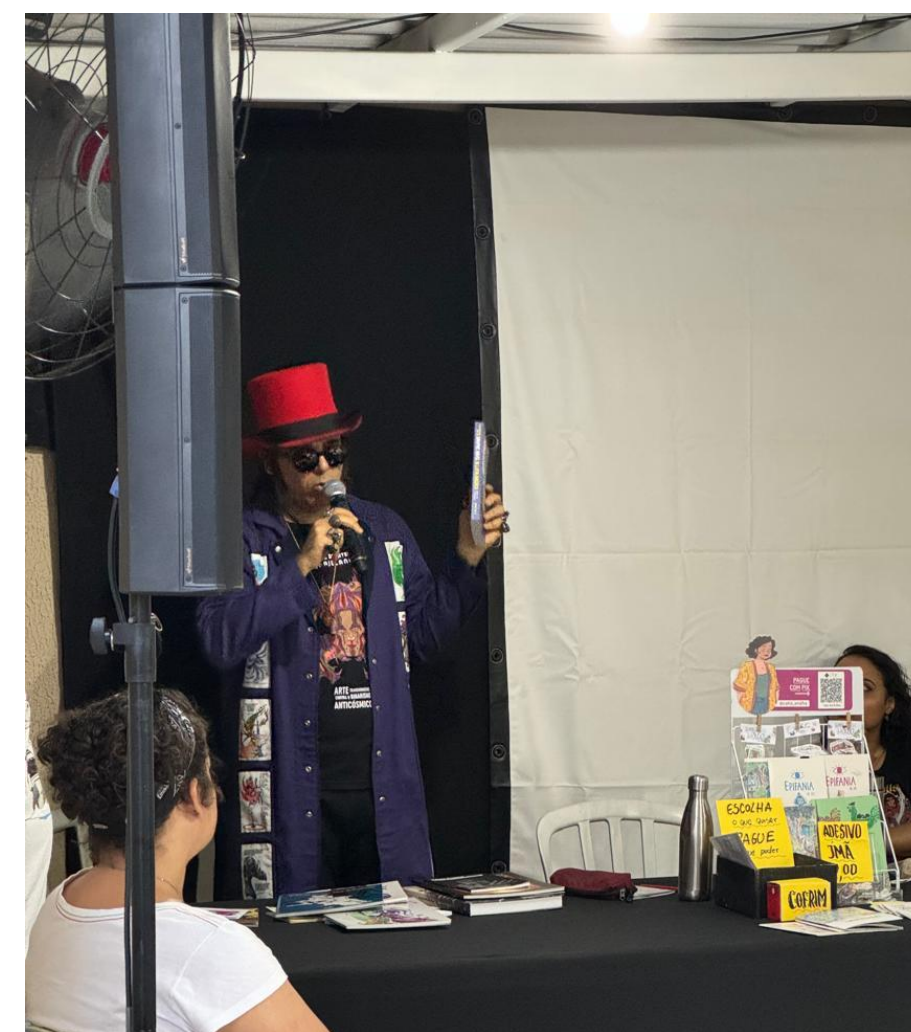
Além disso, em 2024 a Mandrake inaugurou também seu novo evento regional, a MandrakeFest, que teve a sua primeira edição na Vila Cultural Cora Coralina e contou com a presença de diversos artistas de território goiano.



FACHADA DA MANDRAKE COMIC SHOP



REGISTRO DA MANDRAKEFEST 2024



PROFESSOR EDGAR FRANCO PALESTRANDO PARA QUADRINISTAS NA MANDRAKE COMIC SHOP DURANTE O DIA DO QUADRINHO NACIONAL, 2025. ACERVO PESSOAL GABRIEL COELHO.

ESTUDOS DE CASO

VILA CULTURAL CORA CORALINA

FICHA TÉCNICA

Localização: Goiânia – GO, Brasil

Autor do Projeto: Luiz Fernando Cruvinel

Inauguração: 2013

Área: Aproximadamente 1200m²

Construída no Centro de Goiânia, a Vila Cultural Cora Coralina foi inaugurada em 31 de outubro de 2013. Trata-se de um Centro Cultural que abriga exposições de artes, feiras, eventos, mostras de filmes, entre outros. **Este estudo de caso tem o intuito de entender o funcionamento de um Centro Cultural na Cidade de Goiânia, levando em consideração o programa, o usuário, o edifício e o lugar.**



A Vila Cultural Cora Coralina fica localizada no Centro de Goiânia, entre a Avenida Tocantins e as Ruas 3 e 23, atrás do Teatro Goiânia, e se insere na ação do governo estadual para revitalizar o Centro da cidade, e resgatar a memória da Capital.

Mesmo após 11 anos de sua inauguração, o equipamento ainda configura como um dos mais importantes espaços culturais da cidade. A unidade cultural é administrada pela Secretaria de Estado da Cultura (Secult), e funciona de Segunda-Feira a Domingo, das 9h da manhã às 17h, com entrada gratuita.

Ao longo de sua trajetória, A Vila Cultural Cora Coralina foi destaque por sua agenda plural e multicultural, que abrange diversas linguagens artísticas contemporâneas e é capaz de atrair públicos de todas as idades. Mantendo um caráter dinâmico, novas exposições são inauguradas todo mês, atendendo à demanda da classe artística e do público.



A Vila Cultural Cora Coralina não mantém exposições permanentes, e por isso constantemente oferece ao público novidades que refletem a pluralidade artística, tanto de Goiás, Quanto no Brasil. Nesse contexto de multiculturalidade, a vila cultural já sediou até mesmo eventos que abraçassem histórias em quadrinhos em território Goianiense, como por exemplo a Feira POP, que aconteceu nos dias 15 e 16 de Dezembro de 2024.



QUADRINISTA GABRIEL COELHO E ESCRITOR BRUNO PORTO TROCANDO LIVROS NA FEIRA POP EM DEZ 2024 NA VILA CULTURAL CORA CORALINA.

ESTUDOS DE CASO

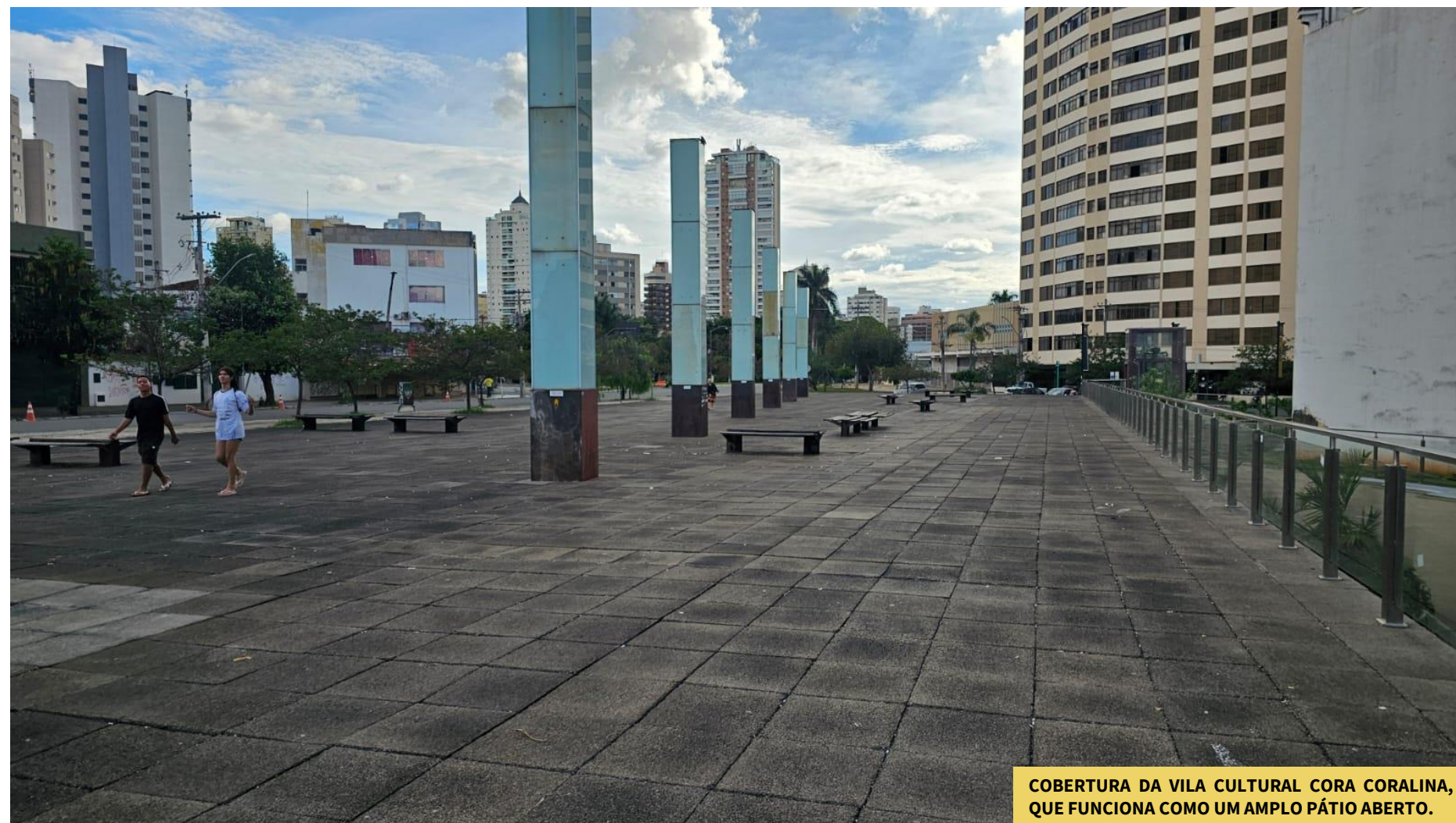
OLHANDO POR FORA

Vista por fora, a Vila cultural Cora Coralina pode passar despercebida por pedestres e motoristas, mas isso não é por acaso: o projeto inteiro fica localizado abaixo do nível da calçada. Essa foi uma decisão de partido arquitetônico tomada com extremo cuidado pelo arquiteto e urbanista Luiz Fernando Cruvinel, a fim de evitar a competição de hierarquia com o imponente Teatro Goiânia, construção inaugurada em Julho de 1942, que se tornou um ícone do Art Deco para a capital goiana.

O objetivo da construção da Vila Cultura desde seu princípio é celebrar a cultura, então levar as pessoas para conhecer o Teatro Goiânia sem impactar sua fachada e entorno imediato, foi uma atitude humilde, e principalmente respeitosa com a cultura de sua região, consciência essa que está em falta para muitos arquitetos atualmente.



FACHADA PRINCIPAL DO TEATRO GOIÂNIA.



COBERTURA DA VILA CULTURAL CORA CORALINA, QUE FUNCIONA COMO UM AMPLO PÁTIO ABERTO.

A cobertura do projeto está inteira no nível da calçada, formando então uma ampla praça aberta, que apesar de ter pouco mobiliário urbano (apenas alguns bancos), oferece um espaço de aproximadamente 1000m² para a realização de feiras, apresentações e exposições ao ar livre. Dessa forma, mesmo tratando-se apenas da cobertura, o espaço continua contribuindo para o uso cultural proposto pelo equipamento urbano.



MOBILIÁRIO URBANO DO PÁTIO.



PLACA INDICANDO ACESSO À VILA CULTURAL.

Apesar de alguns claros sinais de desgaste do tempo na estrutura, visto de fora o Centro Cultural ainda mantém um estado de conservação decente em seu mobiliário urbano.

Não agredindo o entorno histórico do Centro de Goiânia, a Vila Cultural Cora Coralina consegue oferecer um ambiente convidativo, mesmo que passe despercebida à primeira vista aos pedestres que estejam passeando pelo local.

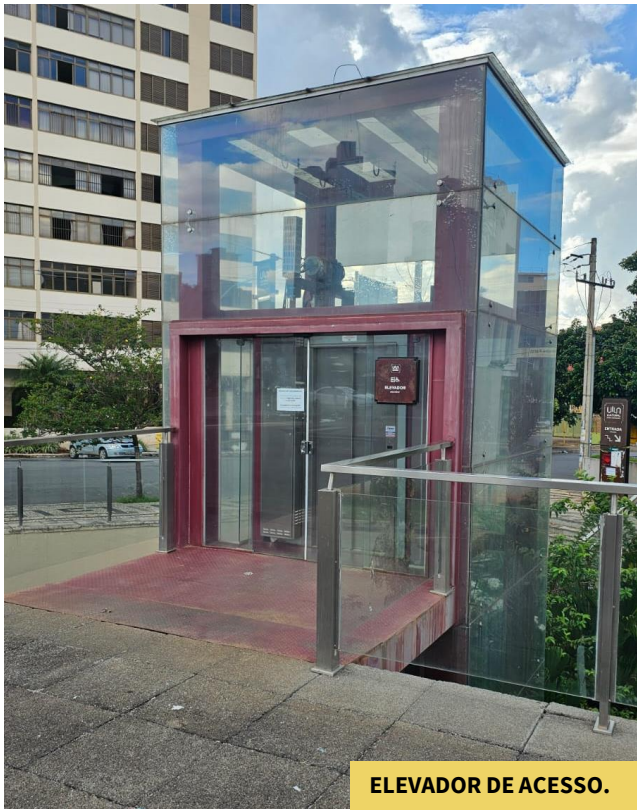
ESTUDOS DE CASO

A vila Cultural possui dois acessos principais que, por se tratar de um projeto abaixo do nível da calçada, acontecem por duas escadarias. Há ainda, porém, um terceiro acesso por meio de um pequeno elevador panorâmico em forma de aquário, que é responsável por levar pessoas com dificuldades de locomoção da calçada ao nível inferior, e vice-versa.

Pelo projeto estar tão inerentemente ligado ao Teatro Goiânia e localizado em um lote de forma tão irregular, a estrutura formal de planta da Vila Cultural Cora Coralina precisou adequar-se organicamente à forma pré estabelecida pelo Teatro e pelo lote triangular.



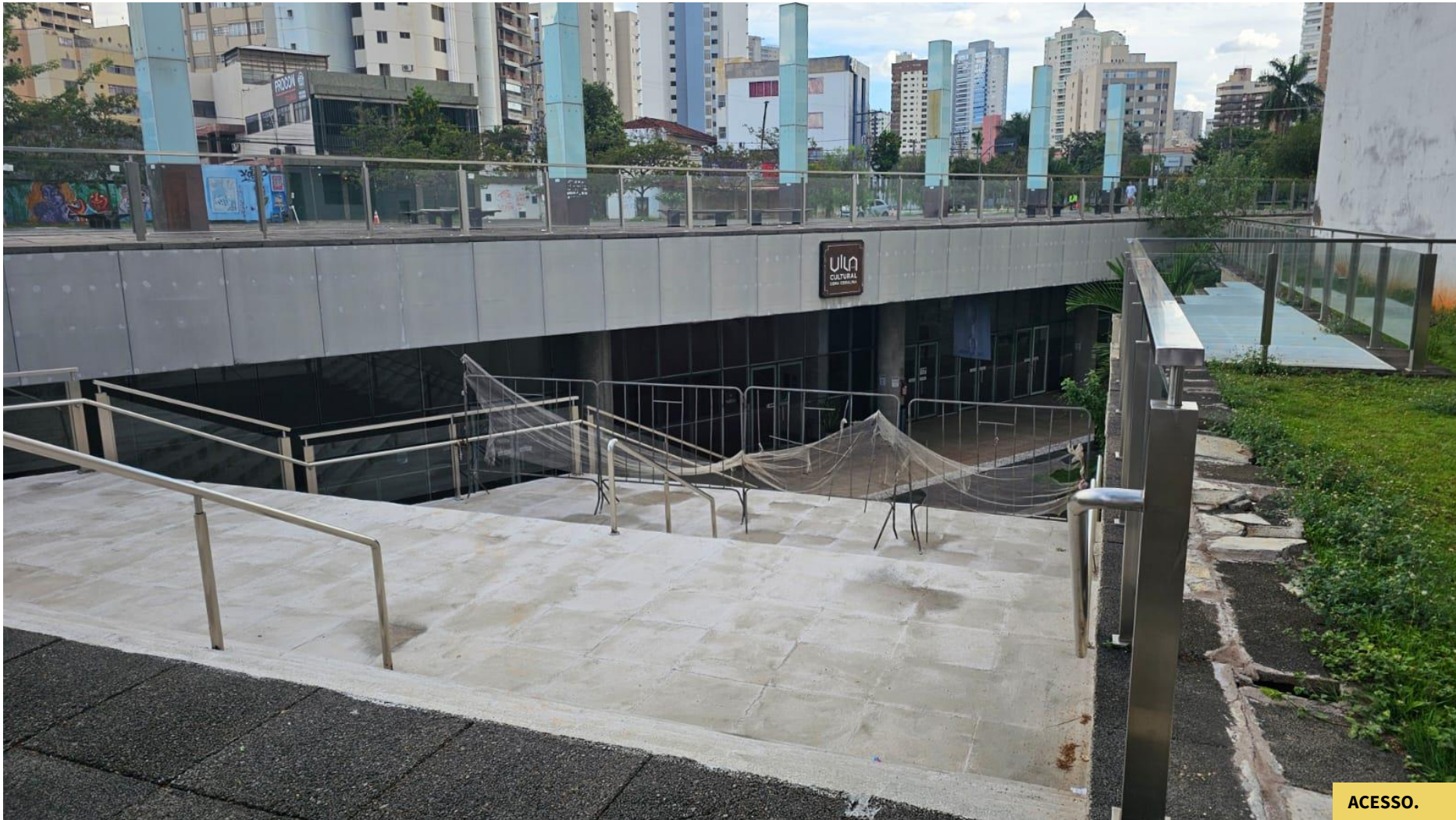
PLANTA ESQUEMÁTICA REPRESENTANDO A LOCALIZAÇÃO DA VILA CULTURAL CORA CORALINA EM RELAÇÃO AO TEATRO GOIÂNIA.



ELEVADOR DE ACESSO.



PERSPECTIVA: VILA CULTURAL CORA CORALINA.



ACESSO.

IMAGENS: ACERVO PESSOAL GABRIEL COELHO, MAR 2025.

ESTUDOS DE CASO

OLHANDO PARA DENTRO

Por mais que a Vila Cultural Cora Coralina seja um projeto bem sucedido e cumpra bem o seu papel de Centro Multicultural na cidade, o projeto do edifício em si não é muito complexo, principalmente dado à natureza abrangente do seu programa de necessidades, que deve adequar-se à quaisquer tipos de eventos, exposições ou mostras que forem acontecer no local.

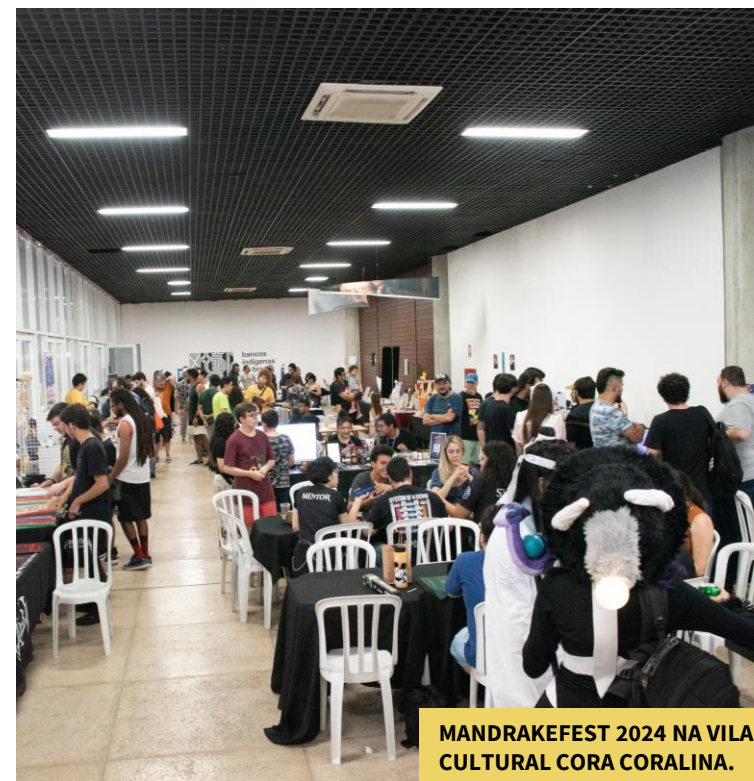
Dado isso, do ponto de vista arquitetônico, o edifício é naturalmente neutro, com grandes vãos e salas para dar espaços às exposições. Pilares redondos de concreto aparente, paredes brancas e um forro metálico de grade preto são suficientes para compor a estrutura do ambiente interno.

PROGRAMA

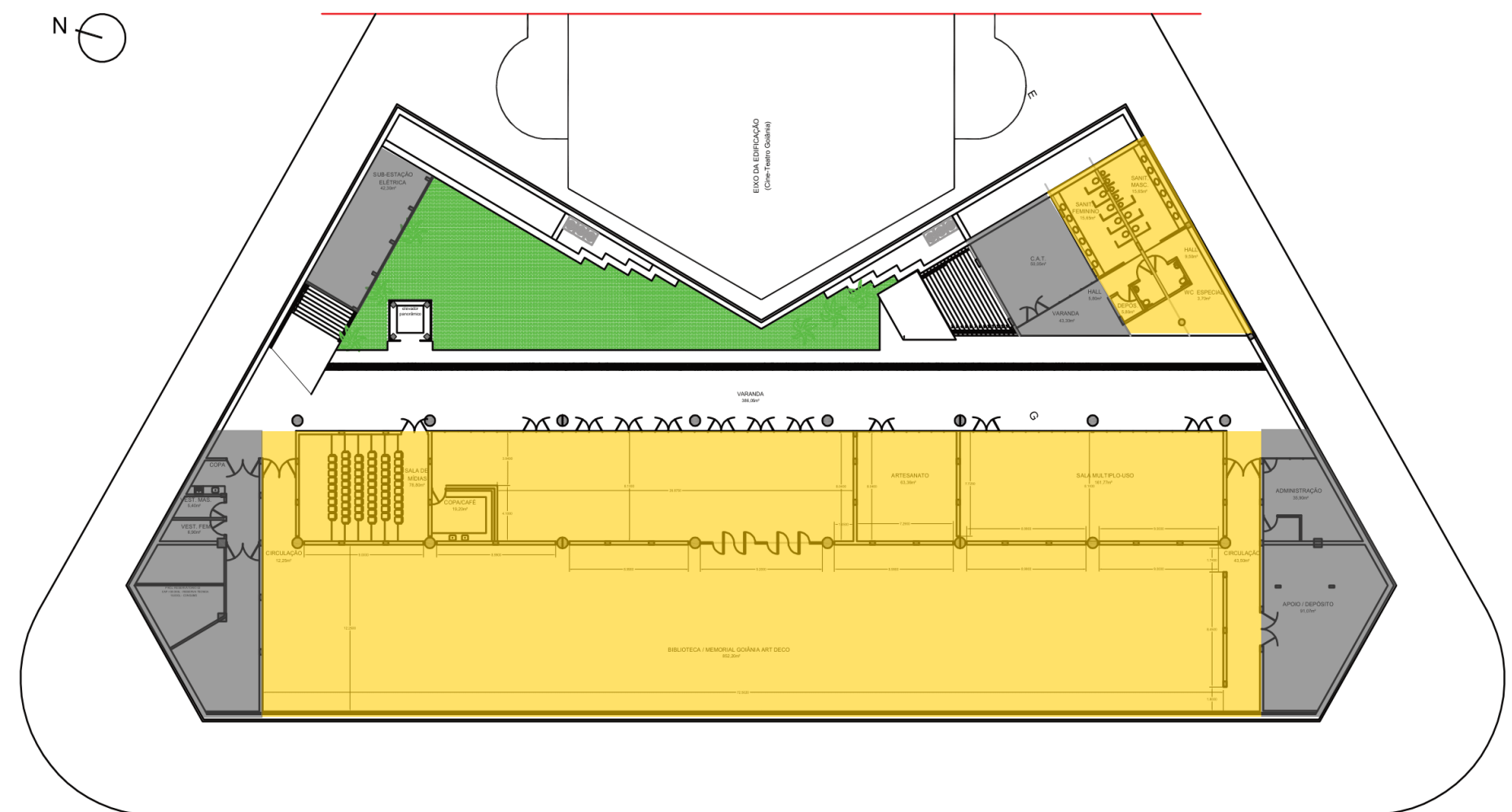
O programa completo da Vila Cultural Cora Coralina pode ser dividido em apenas 2 setores: **Uso e Serviço**, que somados totalizam aproximadamente 1200m²

O Setor de Uso conta com um espaço de Biblioteca, que também funciona como um Memorial Goiano de Art Deco, um Espaço de Exposições com copa/café, sala de Artesanato, sala Multiuso, uma sala de mídias, além de banheiros masculino, feminino e acessível.

O Setor de Serviço possui vestiários para os funcionários, reservatórios, depósitos, sala da administração e sala de apoio.



PLANTA BAIXA - VILA CULTURAL CORA CORALINA.



ESTUDOS DE CASO

PASEO DE LA HISTORIETA

Localização: Buenos Aires - Argentina

Autores do projeto: Museu do Humor e Casa Civil dos Ministros de Buenos Aires

Data da inauguração: 2012

Comprimento do Percurso: 1,5km

Tanto para os nativos quanto para turistas estrangeiros, o Paseo de La Historieta é um ponto turístico feito para homenagear os mais icônicos autores argentinos e humoristas das icônicas histórias em quadrinhos argentinas. **Este estudo de caso tem o intuito de entender o impacto de uma intervenção urbana voltada especificamente à cultura local das histórias em quadrinhos na América Latina, a fim de estudar a possível viabilidade de uma intervenção urbana no desenvolvimento do Centro Cultural durante o Trabalho de Conclusão de Curso.**



O Paseo de La Historieta passa por três bairros de Buenos Aires, na Argentina: **San Telmo, Montserrat e Puerto Madero**. Atualmente o percurso conta com **19 estátuas** representando icônicos personagens argentinos andando pelas ruas da capital, além de murais alusivos ao tema.

A estátua da Mafalda existe desde 2009 na esquina das ruas Chile e Defensa, em frente à casa onde morou Quino, o autor e criador das tirinhas de Mafalda. O projeto do Paseo de La Historieta então tomou início a partir dela, que após 2014, a pedido dos moradores do bairro, ganhou a companhia de seus dois melhores amigos Manolito e Susanita.



MAFALDA, SUSANITA E MANOLITO NO PASEO DE LA HISTORIETA

A partir do projeto, mais estátuas e mais personagens foram sendo adicionadas pouco a pouco no projeto, e atualmente conta com a presença de **Isidoro, Tía Vicenta, La Jirafa, Larguirucho e Superhijitus, Matías, Don Fulgencio, Inodoro Pereyra, Clemente, Chicas Divito, Loco Chávez, Patoruzito e Isidorito, Diógenes e El livinera, Gaturro, Negrazón e Chaveta, El Eternauta, Langostino, Don Nicola e Patoruzu**, além de murais para **Catalina, Batu e Totúm, Landrú, Oski e personagens de García Ferré e Calé**.

O percurso atualmente possui cerca de **1,5km de extensão**, e desde então tornou-se uma parada obrigatória para os fãs de histórias em quadrinhos de todo mundo, especialmente por se tratar de uma forma de celebrar a cultura local argentina inserida dentro do contexto urbano.

A maior prova de sucesso desse plano de intervenção urbana foi o entorno abraçar e se adequar à temática. Desde a inauguração, abriram-se inúmeras **livrarias, comic shops e lojas de souvenir** que acabaram por reforçar a presença do Paseo de La Historieta na vizinhança, além de **contribuir no desenvolvimento econômico da região**.

ESTUDOS DE CASO

No entanto, apesar de ser aclamado por turistas e locais e representar uma parte importante da cultura argentina, o Paseo de La Historieta também já foi alvo de **protestos** quando a estátua do personagem Gaturro foi inaugurada.



O autor **Nik**, que publica a tira de jornal do Gaturro desde 1996 virou alvo de críticas nos últimos anos de sua carreira, por trás de acusações de plágio tanto de quadrinistas nacionais quanto internacionais, além de outras denúncias. Isso ocasionou em uma constante vandalização na estátua do Gaturro como forma de protesto.

Um morador da vizinhança diz: “**Nik é uma fraude, e não merece estar no mesmo lugar de outros artistas quais ele mesmo copiou**”.

No entanto, de todas as estátuas de personagens em todo o Paseo de la Historieta, o Gaturro segue sendo o **único** a ser vandalizado, comprovando ser uma resposta popular ao descontentamento pela presença do personagem no local, e não apenas vandalismo pelo simples ato de ser.



O sucesso do Paseo de La Historieta é a prova que uma boa intervenção urbana não precisa ser essencialmente complexa, mas principalmente agradável para a vizinhança, para que assim resulte em uma resposta igualmente positiva por parte do público. O **desenvolvimento econômico, resgate da identidade cultural e consciência local** são alguns dos benefícios que o Paseo de La Historieta levou à Buenos Aires, e que as principais capitais do Brasil poderiam se inspirar e se beneficiar igualmente.



ESTUDOS DE CASO

ROYAL NATIONAL THEATRE (Teatro Nacional Real)

Localização: Londres - Inglaterra
Autores do projeto: Denys Lasdun
Data: 1976
Área: 19.800 m²

O Teatro Nacional de Londres provavelmente é uma das obras brutalistas mais amadas do país, ainda que antes tenha sido descrito de maneira ignorante pelo, na época, Príncipe Charles como “uma maneira inteligente de se construir uma usina nuclear no centro da cidade sem ninguém reclamar”, e muito criticado na época de sua inauguração. **Este estudo de caso tem como objetivo extrair o máximo de ideias de um partido arquitetônico modernista, bem como diretrizes projetuais de um edifício de caráter cultural mundialmente reconhecido.**



O Royal National Theatre levou 13 anos para ser concluído, e ainda que muito criticado na época pelo então futuro **Rei Charles III** e até mesmo colegas arquitetos entusiastas do movimento moderno, como Sir Nikolaus Pevner, hoje em dia recebe seu devido reconhecimento, e tornou-se um **ícone da arquitetura brutalista inglesa**.

A aceitação do público quanto à arquitetura do teatro, ainda que não unânime, instigava o interesse das pessoas para suas formas peculiares. A banda de rock progressivo inglês **The Alan Parsons Project** escolheu a edificação para ser palco do eclético clipe da música “**I Wouldn’t Want to Be Like You**” ainda em 1977, apenas 1 ano após a inauguração.



ALAN PARSONS NA GRAVAÇÃO DO CLIPE MUSICAL DE I WOULDN'T WANT TO BE LIKE YOU, 1977.

A arquitetura do Royal National Theatre com o passar dos anos, provou-se estar à frente de seu tempo, e hoje é extremamente valorizada, principalmente pelos terraços livres e a integração entre espaço público e privado no terreno. O equipamento foi construído para abrigar três diferentes teatros, e até hoje cumpre essa função. Os teatros abrigados pelo Royal National Theatre são o **Olivier Theatre, Lyttelton Theatre e Dorfman Theatre**. Cada um dos teatros possui suas próprias peculiaridades arquitetônicas direcionadas à usos específicos



O teatro fica localizado na London SE1 9PX, Reino Unido ao lado do píer Bankside do Rio Tamisa, e pode ser visto de longe pelos pedestres que atravessarem-no pela ponte Waterloo.



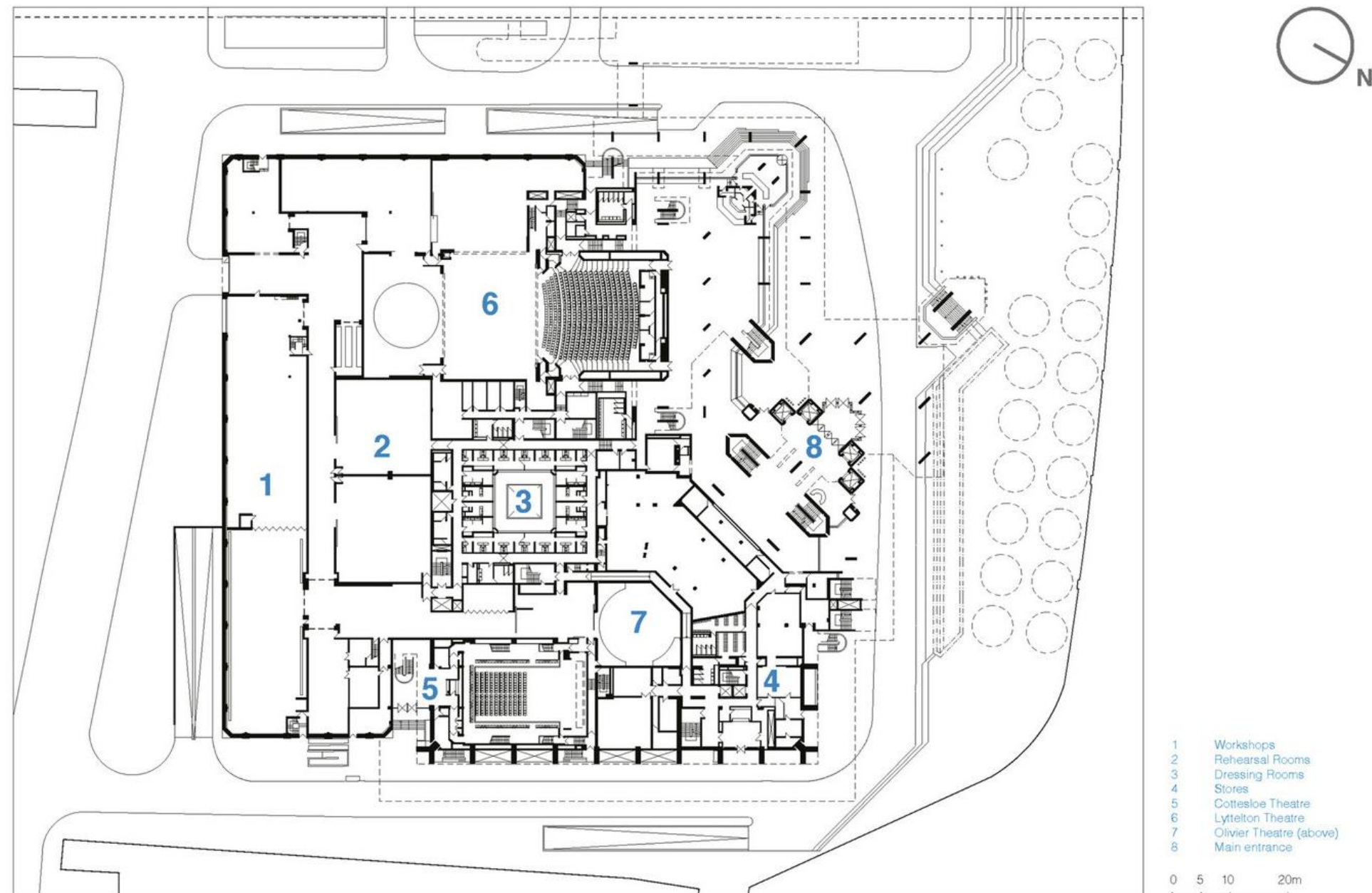
ROYAL NATIONAL THEATRE VISTO PELA PONTE WATERLOO. IMAGEM: GOOGLE STREET VIEW.

ESTUDOS DE CASO

O projeto o Teatro, além dos palcos principais e demais espaços como salas de ensaios e camarins, também oferece lojas e espaços para oficinas, que acabam trazendo ao edifício um pouco do caráter de Centro Cultural.



O teatro não é somente um edifício isolado, mas sim uma extensão da cidade, com espaços que interagem com o entorno urbano. Seu espaço externo é constantemente mudado de acordo com a necessidade, assim como a laje de cobertura da Vila Cultural Cora Coralina, mas em maior escopo, com um desenho que permite que a população usufrua de áreas generosas e conectadas ao tecido urbano, ao mesmo tempo que protege e organiza as funções internas essenciais ao funcionamento do teatro.

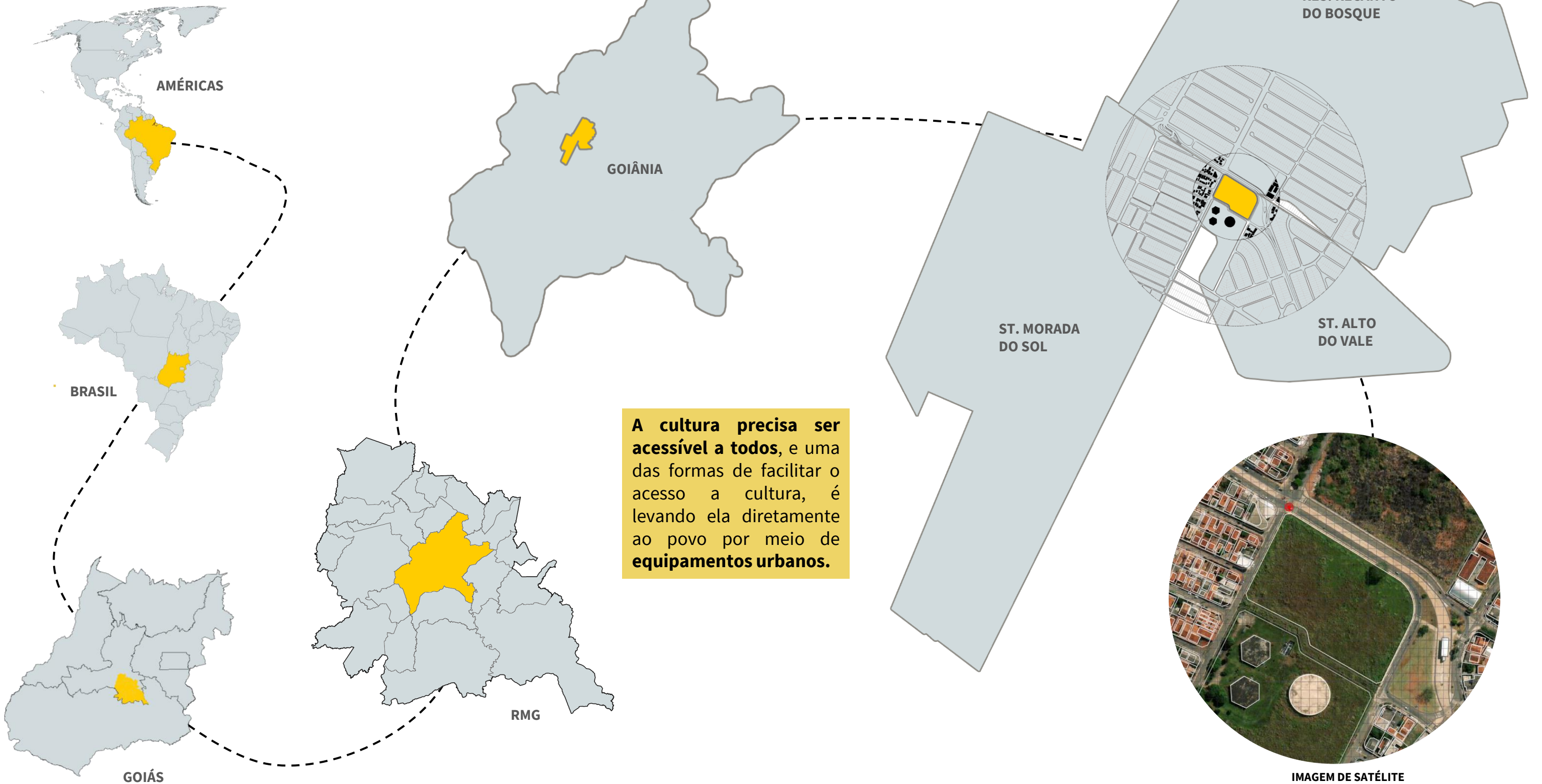


Denys Lasdun via o espaço público de seu projeto como um “quarto teatro”, onde a peça principal era o cotidiano de quem o frequentava.

“Enquanto projetava, Lasdun mantinha em sua parede uma fotografia da Piazza San Marco em Veneza, mostrando uma roda de pessoas assistindo à uma performance ao ar livre. Ele chamava de ‘arquitetura antes da arquitetura’, e usava-a para lembrar-se que as pessoas criavam seu próprio teatro simplesmente por se juntar à um espaço público e testemunhar um acontecimento dramático” – diz William J. R. Curtis, historiador de arquitetura sobre o projetista.

LUGAR

O terreno escolhido para o desenvolvimento deste projeto trata-se de uma grande Gleba localizada entre três bairros: o **Setor Morada do Sol**, o **Residencial Recanto do Bosque** e o **Setor Alto do Vale**, todos localizados na **Região Noroeste** da grande capital goiana. A ideia de levar o projeto para a região noroeste de Goiânia vem de um princípio de **descentralização da cultura do Centro da cidade**.



A cultura precisa ser acessível a todos, e uma das formas de facilitar o acesso a cultura, é levando ela diretamente ao povo por meio de **equipamentos urbanos**.

LUGAR

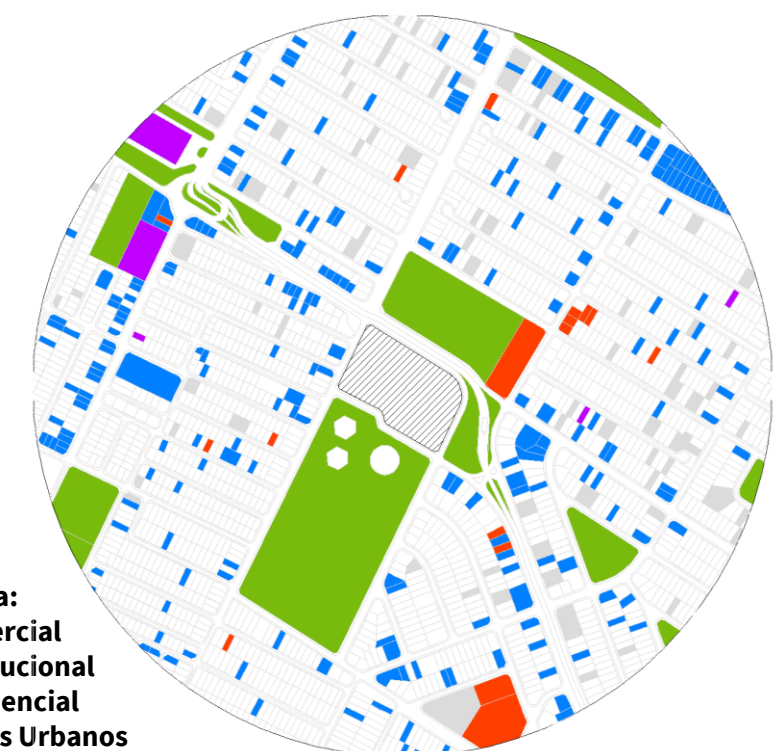


Ainda que o terreno escolhido esteja localizado em uma região menos adensada, ele fica a menos de 5km do **Passeio das Águas Shopping**, um dos maiores e mais frequentados shoppings da capital.

O principal meio de acesso ao terreno é pela **Estação BRT Angelin**, que para na **Praça Recanto do Bosque**, e leva até o **Terminal BRT Recanto do Bosque**, localizado a 500 metros da Gleba. O BRT hoje cruza Goiânia inteira de Norte a Sul, portanto mesmo estando longe do Centro da capital, **o equipamento permanece acessível à todas as regiões da cidade**.

Além da acessibilidade, outros equipamentos urbanos poderiam se beneficiar da construção do Centro Cultural, como o **Centro De Ensino Em Período Integral Professor Genesco Ferreira Bretas**, que fica no entorno imediato, no lote vizinho à Gleba, e outras escolas públicas e particulares que se encontram no entorno. Equipamentos acessíveis destinados à cultura e educação são essenciais para a formação de jovens.

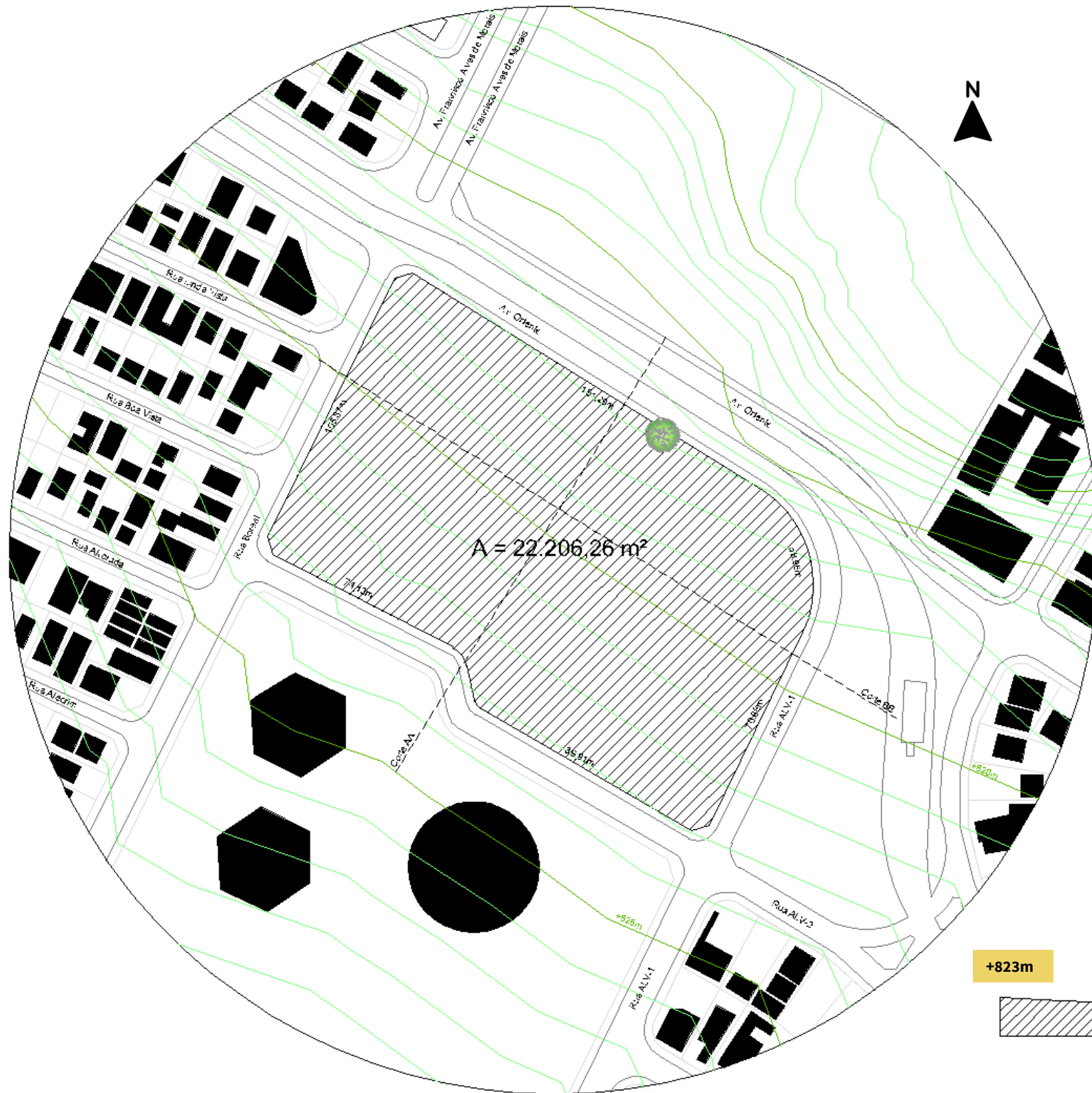
Mapa de Uso do Solo



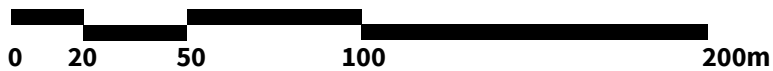
Legenda:

- Comercial
- Institucional
- Residencial
- Vazios Urbanos
- APM

LUGAR



Escala Gráfica

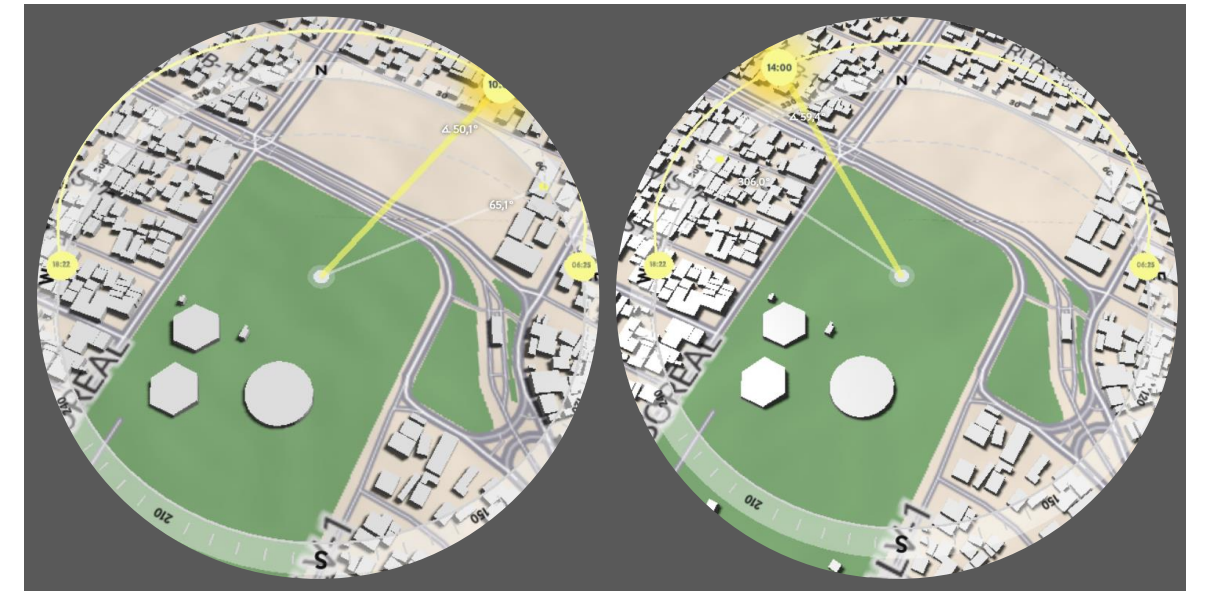


PLANTA DE SITUAÇÃO

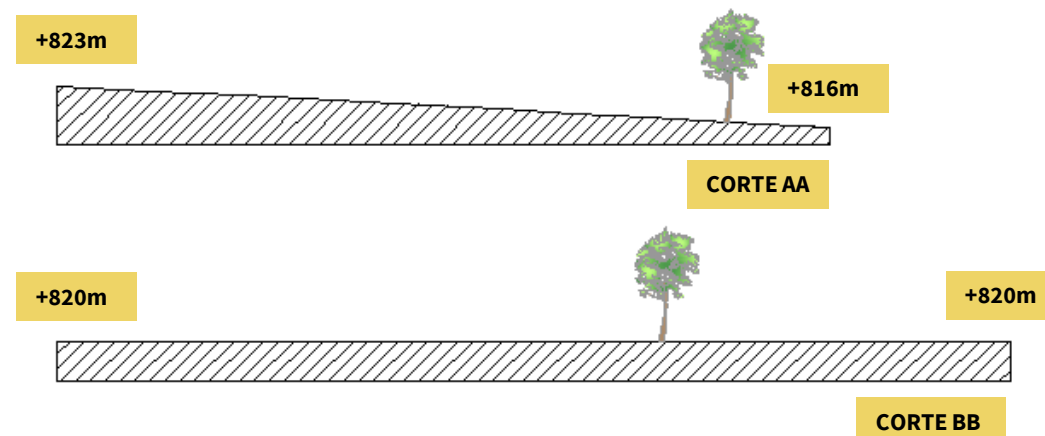
A Gleba hoje é parcialmente ocupada por caixas d'água da SANEAGO, e para o desenvolvimento do trabalho foi então proposto um parcelamento seguindo os limites de uma barreira física já existente no local. Esse parcelamento propõe então a criação de uma nova via local ao fundo do lote, que no fim ficou com uma **área total de 22.206,26 m²**.

A topografia cai apenas 6 metros na direção norte, o que não é tanto dado a extensão do terreno. No lote ainda há uma árvore Faveiro de grande porte, que a princípio será preservada no desenvolvimento do projeto.

As fachadas Leste e Sul funcionarão também para a criação de amplas aberturas, uma vez que além de serem as principais vias de acesso ao terreno, também estarão protegidas da insolação durante todo o dia.



Cartas Solares, evidenciando a eficiência das fachadas Leste e Sul durante o período da Manhã e da Tarde.



LUGAR

REGISTROS FOTOGRÁFICOS



ACESSO À GLEBA PELA
ESTAÇÃO BRT



PRAÇA RECANTO DO BOSQUE



GLEBA



ESTAÇÃO BRT ANGELIN

DIRETRIZES PROJETUAIS

PREMISSA

O Centro Cultural Nonaarte tem como objetivo fomentar a valorização e a produção cultural das histórias em quadrinhos brasileiras na cidade de Goiânia por meio de uma descentralização, de modo que a cultura alcance as áreas menos adensadas da capital.

O PROJETO

Para alcançar o objetivo de integração da cultura à áreas afastadas do Centro, será projetado um Centro Cultural para a Região Noroeste da cidade, feito de modo que converse com o entorno imediato para um possível desenvolvimento cultural, social e econômico da região.

Será proposta uma revitalização da Praça Recanto do Bosque, de forma que a área pública interaja com o projeto como uma extensão do próprio. Para isso, será aproveitada a Estação BRT Angelin, com toda a estrutura e sinalização hoje presentes como principal fonte de acesso para pedestres à edificação.

Para além apenas da Praça Recanto do Bosque, uma intervenção urbana linear semelhante ao Paseo de La Historieta poderia ser viabilizado, de forma que guie visitantes ao Centro Cultural Nonaarte como parada final do trajeto.

O usuário do projeto, portanto, serão todas as pessoas, pois o Centro Cultural será capaz de abrigar exposições de histórias em quadrinhos

TECTÔNICA E TECNOLOGIAS CONSTRUTIVAS

Para além do impacto estético e simbólico, as inovações construtivas do modernismo da década de 70 permitiram a criação de espaços mais flexíveis e adaptáveis às necessidades funcionais como pede um programa de um Centro Cultural.

As tecnologias modulares, como as lajes nervuradas, foram amplamente utilizadas para vencer grandes vãos com eficiência estrutural, e esteticamente evocam a grade típica da narrativa das histórias em quadrinhos.

Esse sistema construtivo, aliado ao uso do concreto aparente e criação de vãos não apenas dialogaria com a linguagem modernista, e a funcionalidade do edifício, mas também possibilita soluções espaciais ideais para exposições, eventos e atividades interativas dentro do centro cultural, ou em sua área externa.

LEGISLAÇÃO

Para o desenvolvimento desde projeto, uma série de Leis e Normas precisarão ser executadas para sua viabilização, execução e manutenção dentro do espaço urbano.

Entre essas normas temos:

Legislação Urbana e Uso do Solo

Plano Diretor de Goiânia;
Lei Complementar nº 373/2024

Código de Obras e Edificações de Goiânia;
Lei Complementar nº 364/2023

Lei de Parcelamento e Uso do Solo;
Lei Complementar nº 363/2023

Normas de Impacto de Vizinhança (EIV);
Lei nº 11.127/2024

Normas de Acessibilidade

Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos;
NBR950

Regras de acessibilidade para edificações públicas e privadas de uso coletivo;
Decreto Federal nº 9.451/2018

Normas de Segurança Contra Incêndio e Pânico

Normas Técnicas do CBMGO ;
Lei Estadual n. 15.802, de 11 de setembro de 2006

Saídas de Emergência, Brigadas e Sinalização de Segurança;
ABNT NBR 9077, ABNT NBR 13434 e ABNT NBR 16820

Outros

Diretrizes para teatros, cinemas e auditórios
ABNT NBR 15048



REFERÊNCIAS

AGUIAR BUENOS AIRES. *Paseo de la Historieta*. Disponível em: <https://aguiarbuenosaires.com/paseo-de-la-historieta/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

ARCHDAILY. *AD Classics: Royal National Theatre / Denys Lasdun*. Disponível em: <https://www.archdaily.com/772979/ad-classics-royal-national-theatre-denys-lasdun>. Acesso em: 29 mar. 2025.

GOVERNO DE GOIÁS. *Vila Cultural Cora Coralina*. Disponível em: <https://goias.gov.br/cultura/vila-cultural-cora-coralina/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

MAPA GOIANO. *Centro Cultural Vila Cultural Cora Coralina*. Disponível em: <https://mapagoiano.cultura.go.gov.br/espaco/1045/#info>. Acesso em: 29 mar. 2025.

NATIONAL THEATRE. *Home*. Disponível em: <https://www.nationaltheatre.org.uk/home/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

PERFIL. *Vandalizaron la escultura de Gaturro que duró solo 48 horas en el Paseo de la Historieta*. Disponível em: <https://www.perfil.com/noticias/noticias/vandalizaron-la-escultura-de-gaturro-que-duro-solo-48-horas-en-el-paseo-de-la-historieta.phtml>. Acesso em: 29 mar. 2025.

TURISMO BUENOS AIRES. *Paseo de la Historieta*. Disponível em: <https://turismo.buenosaires.gob.ar/es/atractivo/paseo-de-la-historieta-0>. Acesso em: 29 mar. 2025.

YOUTUBE. *Escritos de Marilena Chaui | O que é cultura?* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-YQcFNoiDMw>. Acesso em: 29 mar. 2025.

OBRIGADO